

AMSTRAD*

ORTHOCRACK

Masculin
Feminin
Singulier
Pluriel

GUION



HATIER

HA 7413

JEU D'ORTHOGRAPHE



Une réalisation de :

Jean GUION
Docteur ès Sciences de l'Éducation,
Inspecteur Départemental
de l'Éducation Nationale.

Jeanine GUION
Orthophoniste

Jean-Christophe GUION

Illustration de couverture : Carole FURBY

SERMAP, Paris 1985 - I.S.B.N. No 2 7293 7413-3

Toute traduction, adaptation ou reproduction même partielle, par tous procédés,
en tous pays faite sans autorisation préalable, est illicite et exposerait le contrevenant
à des poursuites judiciaires
Réf. : Loi du 11 mars 1957

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Ces deux jeux éducatifs de vocabulaire et d'orthographe sont destinés aux adolescents des collèges et des lycées, mais ils peuvent être utilisés à partir de 9 ans.

Masculin Féminin.

Il permet d'apprendre le genre (masculin ou féminin) de 360 mots qui provoquent fréquemment des erreurs de langage et d'orthographe, et dont la connaissance est un signe de culture.

Singulier Pluriel.

A travers 300 difficultés, il permet d'apprendre comment se marquent le singulier et le pluriel des noms.

Les mots proposés ont été choisis en fonction des problèmes orthographiques qu'ils posent : noms en -ou, en -al, en -ail ; noms composés ; noms écrits avec un s final au singulier ; etc. Ils font partie des difficultés de langage et d'orthographe dont la connaissance est indispensable.

En tenant compte de la vitesse de réponse pour le calcul du score, ce jeu oblige à taper sur le clavier avec agilité et précision, à reconnaître très vite le mot donné dans la consigne, et à relire sa réponse le plus rapidement possible. C'est donc également un excellent entraînement à la lecture rapide.

CHARGEMENT DU JEU

- Mettre sous tension le moniteur vidéo et l'unité centrale.
- Placer la cassette rembobinée dans le lecteur/enregistreur de programmes.
- Pour CPC 664 et 6128 uniquement, taper :

☐ TAPE puis appuyer sur

- Taper RUN ☐ puis enfoncer la touche lecture du lecteur de programmes.
- Appuyer sur une touche quelconque du clavier.
- Après quelques instants la page de présentation du logiciel apparaît.

Début de jeu

L'ordinateur demande d'abord de choisir une option de jeu : taper 1 pour jouer à MAS-CULIN/FEMININ ou 2 pour jouer à SINGULIER/PLURIEL.

L'ordinateur demande ensuite le nombre de joueurs. Taper 1 ou 2, suivant le cas, puis les initiales du (ou des) joueur(s).

La machine apparaît à l'écran. Les initiales et le score de la personne en train de jouer sont affichés en blanc, ceux de son adversaire en rouge. Le temps qui s'écoule est représenté par un trait épais qui s'efface régulièrement.

PRINCIPES DU JEU

L'ordinateur affiche une question.

MASCULIN/FEMININ : le joueur doit préciser, en tapant «un» ou «une», si le nom affiché est masculin ou féminin.

SINGULIER/PLURIEL : lorsque la question affichée est le singulier d'un nom, le joueur doit taper le pluriel de ce nom ; lorsque la question affichée est le pluriel d'un nom, le joueur doit taper le singulier de ce nom.

La réponse, validée par le joueur, est symbolisée par un petit personnage qui se dirige rapidement vers la sortie. Si cette réponse est fausse, le bonhomme se précipite dans un gouffre. Au contraire si la réponse est juste, le personnage parvient à la sortie et lève les bras d'un geste triomphant. Au moment où la réponse arrive dans la première poche de la machine, vous risquez d'être traité d'IGNARE. Si vous êtes sûr de vous, protestez en affirmant que vous êtes un CRACK au moment où la réponse s'arrête dans la deuxième poche.

Vous devez franchir trois niveaux de difficulté en obtenant pour chacun six réponses justes. Mais attention ! La durée du jeu est limitée et vous ne devez pas donner plus de deux réponses fausses.

Nombre de joueurs

Deux possibilités :

1. un joueur contre l'ordinateur (une partie en une seule manche),
2. deux joueurs (une partie en deux manches, chaque joueur jouant une manche à tour de rôle).

Partie à deux joueurs

Elle se joue en deux manches.

1ère manche : c'est le joueur No 1 qui répond aux questions posées par l'ordinateur.

Pendant l'arrêt du personnage dans la première poche, le joueur No 2 peut traiter son adversaire d'IGNARE en appuyant sur la touche «0». S'il le désire, le joueur No 1 peut protester et affirmer qu'il est un CRACK, au moment de l'arrêt du personnage dans la seconde poche, en appuyant sur la touche «1».

2ème manche : quand le joueur No 1 a terminé la première manche, c'est au tour du joueur No2 de répondre aux questions posées par la machine. Les rôles sont donc inversés, mais chaque joueur conserve, d'un bout à l'autre de la partie, la même touche pour contrer (ou surcontrer) son adversaire.

Partie à un joueur

La partie se joue en une seule manche.

L'ordinateur remplace le second joueur, mais ne joue pas. Il va par contre profiter de vos erreurs pour marquer des points. Ne vous fiez pas trop à lui quand il affirme que vous êtes IGNARE : il peut mentir ! Ne craignez pas d'affirmer que vous êtes un CRACK en appuyant sur la touche «1» lorsque le bonhomme s'arrête dans la deuxième poche.

Fin de partie

La partie ou une manche se termine dans trois cas :



1. vous avez donné trois mauvaises réponses,
2. le temps imparti est écoulé,
3. vous avez franchi toutes les difficultés.

Lorsque l'ordinateur affiche «FIN DE PARTIE», tapez sur une touche. L'ordinateur vous demande alors si vous voulez faire une autre partie. Tapez «0» pour rejouer ou «N» pour arrêter.

COMMENT SE MARQUENT LES POINTS

	<i>Joueur</i>	<i>Adversaire ou ordinateur</i>
<i>Réponse juste :</i> - sans IGNARE - avec IGNARE - avec IGNARE + CRACK	50 100 200	0 0 0
<i>Réponse fausse :</i> - sans IGNARE - avec IGNARE - avec IGNARE + CRACK	0 0 0	0 100 200

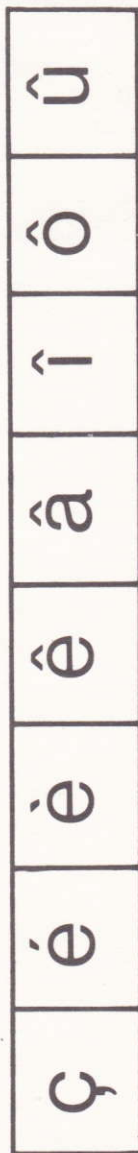
UTILISATION DU CLAVIER

Le joueur peut modifier sa réponse, tant que celle-ci n'a pas encore été validée avec la touche ENTER en utilisant les touches  ou .

Certains caractères pourront être obtenus en enfonçant simultanément la touche CTRL et la touche correspondant au tableau suivant :

2	->	ç
3	->	é
4	->	è
5	->	ê
6	->	â
7	->	î
8	->	ô
9	->	û

Pour plus de commodité, nous vous conseillons de découper la réglette ci-contre et de la placer sur le clavier au-dessus des touches correspondantes.



Dépôt Légal : Août 1985

Copyright et copie :

A L'achat de ce programme pour ordinateur et de sa documentation associée (le logiciel), vous obtenez le droit d'utiliser ce logiciel pour votre usage personnel seulement sans en effectuer de copies. Ce logiciel est déposé. Il vous est interdit le reproduire, le traduire ou le dupliquer sans l'autorisation écrite de HATIER.